

**TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)
PADA PEMBELAJARAN ONLINE MAHASISWA PPG
DI PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM NEGERI**

Hariman Surya Siregar, Dadan F. Ramdhan, Supiana, Hamdan Sugilar
UIN Sunan Gunung Djati Bandung

harimansuryasiregar@uinsgd.ac.id
dadanramdhan74@uinsgd.ac.id
supiana@uinsgd.ac.id
hamdansugilar@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the Technology acceptance model (TAM) in online learning for PPG students at PTKIN. The TAM parameters used consist of perceived ease of use and perceived usefulness as independent variables and behavioral intention of use and actual system use as dependent variables. This research method is descriptive qualitative and quantitative to measure the effect of perceived ease of use and perceived usefulness on and behavioral intention of use and actual system use using observation instruments, interviews, and questionnaires. The subjects of this research are PPG students of State Islamic Religious Colleges (PTKIN), the sampling technique was purposive sampling by selecting three PTKIN UIN Mataram West Nusa Tenggara, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, and UIN Ar-Raniry Banda Aceh. The results of the study are as follows: there is a significant effect of perceived ease of use on behavioral intention of use and there is an influence of perceived usefulness on actual system use. Almost all of them stated that the Electronic Method of Religious Learning System (SPACE) application, all menus/features/functions provided by the SPACE application were complete and met the needs of the learning process, useful to help increase teacher competence during PPG Online, students continued to use the SPACE PPG online application online.

Keyword *Technology acceptance model (TAM), SPACE, PPG*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui *Technology acceptance model (TAM)* pada pembelajaran online mahasiswa PPG di PTKIN. Parameter TAM yang digunakan terdiri dari *percieved ease of use* dan *percieved usefulness* sebagai variabel bebas dan *behavioral intention of use* dan *actual system use* sebagai variabel terikat. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur pengaruh *percieved ease of use* dan *percieved usefulness* terhadap dan *behavioral intention of use* dan *actual system use* dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan kuisioner. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PPG Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN), teknik pengambilan sampel melalui *purposive sampling* dengan memilih tiga PTKIN UIN Mataram Nusa Tenggara Barat, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Hasil penelitian sebagai berikut: terdapat pengaruh yang signifikan *percieved ease of use* terhadap *behavioral intention of use* dan terdapat pengaruh *percieved usefulness* terhadap *actual system use*. Hampir seluruhnya menyatakan bahwa aplikasi Sistem Pembelajaran Agama Cara Elektronik (SPACE) semua menu/ fitur/ fungsi yang disediakan aplikasi SPACE sudah lengkap dan memenuhi kebutuhan proses pembelajaran, bermanfaat untuk membantu peningkatan kompetensi guru selama PPG Daring, mahasiswa tetap menggunakan aplikas SPACE PPG daring online.

Keyword: *Technology Acceptance Model (TAM), Sistem Pembelajaran Agama Cara Elektronik (SPACE), Pendidikan Profesi Guru (PPG)*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu cepat sebaiknya perlu direspon dengan cepat dan adaptif. Pemanfaatan teknologi harus dimaksimalkan, untuk itu perlu disiapkan sumber daya manusia yang siap untuk memanfaatkan atau menggunakan teknologi sebagai sumber referensi, dan informasi pada pembelajaran dan pengembang teknologi tersebut (Priatna et al. 2020; Susilawati and Sugilar 2021; Priatna 2018). *Technological Pedagogic Content Knowledge* (TPACK) adalah dasar dari kegiatan mengajar yang baik menggunakan teknologi dan membutuhkan pemahaman representasi konsep menggunakan teknologi, terlebih pada situasi sekarang ini masa pandemik covid-19 yang memaksa semua elemen pendidikan untuk respon, adaptif, dan dapat menggunakan teknologi dengan baik dan bijak. Guru dituntut untuk adaptif dan memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran, yang semua itu membutuhkan teknik, skill, dan kesiapan misalnya pada pembelajaran online (Koehler and Mishra 2009; D. Ramdhan et al. 2020). Melalui penerapan TPACK diharapkan pembelajaran melalui penerapan teknologi lebih efektif dan efisien (Sintawati and Indriani 2019; Quddus 2019).

Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui peningkatan kompetensi guru merupakan salah satu faktor yang penting dan sebagai penentu kualitas pendidikan karena guru yang melaksanakan kurikulum dan berhadapan langsung dengan siswa sebagai objek dan subjek pembelajaran (D. F. Ramdhan and Siregar 2019). Di era digital sekarang ini peran guru tidak dapat digantikan, sangat dibutuhkan yang tentunya harus mendapatkan perhatian dari pemerintah tentang harapan guru dalam mencerdaskan peserta didiknya. Salah satu urutan prioritas dalam meningkatkan kompetensi lulusan siswa adalah dengan meningkatkan kualitas standar ketenagaan, isi, sarana dan prasarana, pengelolaan, penilaian, proses dan pembiayaan meskipun terdapat berbagai hambatan yang dialami sekolah (Sobarningsih, Sugilar, and Nurdiansyah 2019). Kompetensi guru menggambarkan apa yang seyogianya dapat dilakukan seorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya, baik berupa kegiatan, perilaku, maupun hasil yang dapat ditunjukkan (Arka 2020; Darmadi 2016; Wijaya 2009). Upaya untuk menyiapkan guru adaptif dan responsive terhadap penerapan teknologi pada pembelajaran PPG dengan menggunakan *Learning Managemen Sistem*. Pelaksanaan PPG yang diselenggarakan secara daring ini menggunakan *learning management system* (LMS) yang dikembangkan oleh Ditjen Pendis yang diberi nama SPACE (Sistem Pembelajaran Agama Cara Elektronik) (Sumantri 2021). *Technology acceptance model* (TAM)

merupakan suatu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang sangat berpengaruh, pada umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Penerimaan pengguna dalam penggunaan sistem informasi dalam TAM dipengaruhi oleh dua konstruk, yaitu kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui *Technology acceptance model* (TAM) pada pembelajaran online bagi mahasiswa PPG di PTKIN dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mengetahui profil mahasiswa PPG dan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan SPACE pada pembelajaran online selama PPG dan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh antar parameter TAM.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui standar pendidik dan kependidikan salah satunya dengan Pendidikan Profesi Guru (PPG), Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) adalah program pendidikan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan lulusan S1 Kependidikan dan S1/D IV Non Kependidikan yang memiliki bakat dan minat menjadi guru agar menguasai kompetensi guru secara utuh sesuai dengan standar nasional pendidikan sehingga dapat memperoleh sertifikat pendidik profesional pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) diselenggarakan pada perguruan tinggi yang memiliki lembaga pendidikan tenaga kependidikan yang memenuhi persyaratan dan ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Struktur kurikulum program PPG berisi lokakarya pengembangan perangkat pembelajaran, latihan mengajar melalui pembelajaran mikro, pembelajaran pada teman sejawat, dan Program Pengalaman Lapangan (PPL), serta program pengayaan bidang studi dan pedagogik (Pangestika and Alfarisa 2015). Program Studi PPG yang dirancang secara sistematis dan menerapkan prinsip mutu mulai dari seleksi, proses pembelajaran dan penilaian, hingga uji kompetensi, diharapkan akan menghasilkan guru-guru masa depan yang profesional yang dapat menghasilkan lulusan yang unggul, kompetitif, dan berkarakter, serta cinta tanah air. Program PPG sangat besar peranannya terhadap peningkatan kualitas guru, komponen input sudah baik terbukti dengan kesiapan peserta, kualitas dosen, sarana dan prasarana yang mendukung program PPG, komponen proses pembelajaran melalui sistem pembelajaran Daring (online) dan tatap muka secara langsung melalui loka karya, Peer Teaching, dan PPL (Hanun 2021).

Pembelajaran online pada dasarnya adalah pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). System pembelajaran jarak jauh sudah ada sejak pertengahan abad 18. Perkembangan pembelajaran jarak jauh dapat dikelompokkan berdasarkan teknologi dominan yang digunakannya. Menurut Taylor dalam (Belawati 2019), ia mengelompokkan generasi pembelajaran jarak jauh ke dalam lima (5) generasi, yaitu: (1) model korespondensi, (2) model multi media, (3) model tele-learning, (4) model pembelajaran fleksibel, dan (5) model pembelajaran fleksibel yang lebih cerdas (*The Intelligent Flexible Learning Model*). Pada generasi PTJJ keempat dan kelima lahir jargon-jargon yang sangat populer di masyarakat seperti *e-learning*, *online learning*, dan *mobile learning* yang lebih memasyarakatkan lagi fenomena pendidikan jarak jauh.

Learning management system (LMS) merupakan perkembangan teknologi sebagai metode pembelajaran baru dalam menghadapi revolusi industri 4.0, yang dikhususkan untuk mengelola media dan kegiatan pembelajaran dalam bentuk e-learning (Dhika et al. 2020). Moodle dapat dengan mudah di pakai untuk mengembangkan system e-learning. Technology acceptance model (TAM) pertama kali pertama kali ditemukan oleh Davis (1986) (Dasgupta, Granger, and McGarry 2002). LMS adalah sebuah system yang didesain untuk menyajikan, melacak, melaporkan, dan mengatur konten pembelajaran, kemajuan siswa, dan interaksi siswa. Learning Management System dapat berupa sistem manajemen kuliah yang sangat sederhana atau sistem yang sangat kompleks dalam lingkungan yang terdistribusi. LMS adalah *environment* yang dipergunakan oleh pengajar atau instruktur dalam membuat, menyimpan, menggunakan, mengelola serta menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Lestari 2014).

Technology acceptance model (TAM) memiliki lima konstruk utama, yaitu: a. konstruksi pertama adalah *Perceived usefulness* (kegunaan) dari definisinya, merupakan suatu kepercayaan yang kegunaannya tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya; b. Konstruk kedua adalah *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan) dari definisinya, diketahui sebagai konstruk kemudahan penggunaannya yang merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya; c. Konstruk ketiga adalah *attitude toward using technology* yang selanjutnya disebut sikap. Sikap dapat

didefinisikan sebagai perasaan dalam menggunakan sistem dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. d. Konstruk keempat adalah *behavioral intention to use* yang selanjutnya disebut intensi, intensi memiliki pengaruh pada penggunaan teknologi sesungguhnya serta dipengaruhi oleh sikap dan kegunaan; dan e. Konstruk kelima adalah *actual technology use* (penggunaan teknologi sesungguhnya) yang selanjutnya disebut penggunaan teknologi sesungguhnya atau penggunaan (Dasgupta, Granger, and McGarry 2002). Persepsi kemudahan menggunakan teknologi dimotivasi tingkat kepercayaan individu terhadap kemampuan menggunakan teknologi (Rahmawati and Narsa 2019). TAM bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Model ini menempatkan pengguna (usage) sebagai dependen variabel, serta *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* sebagai *independent variabel*. Kedua variabel independent dianggap dapat menjelaskan perilaku penggunaan (Firdaus, Krisbiantoro, and Afiana 2022).

C. METODE

Metodologi yang digunakan untuk mengetahui penggunaan teknologi informasi pembelajaran online menggunakan SPACE pada mahasiswa PPG dilakukan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*, dengan mengukur parameter *Percieved Ease of Use* (X_1) dan *Percieved Usefulness* (X_2) sebagai variabel bebas, *Behavioral Intention of Use* (Y) dan *Actual System Use* (Z) sebagai variabel terikat. Keempat parameter tersebut diukur dengan menggunakan *Structural Equation Modeling (SEM)* untuk menentukan pengaruh antar hubungan antar parameter menggunakan AMOS versi 24 dan deskriptif statistik dengan *crosstab* menggunakan SPSS versi 23. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa PPG pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN), teknik pengambilan sampel melalui *purposive sampling* dengan memilih tiga PTKIN mewakili wilayah timur UIN Mataram Nusa Tenggara Barat, mewakili wilayah tengah yaitu UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dan UIN Ar-Raniry Banda Aceh mewakili wilayah barat. Instrumen penelitian ini terdiri dari: wawancara, studi dokumentasi, dan kuisioner.

D. HASIL PEMBAHASAN

1. Profil Mahasiswa PPG PTKIN

LPTK sebagai penyelenggara PPG menerapkan pembelajaran *online* dikarenakan pada tahun 2021 untuk menghindari penyebaran covid-19 pola pembelajaran PPG tahun 2021 semuanya full dengan menggunakan pembelajaran *online sinkronus* dan *a sinkronus*.

Pembelajaran *online sinkronus* adalah pembelajaran *online* yang didesain dengan pola interaksi secara *real time* (Belawati 2019). Interaksi antara pembelajar dengan guru/dosen dan antar pembelajar itu sendiri dilakukan secara bersamaan waktunya dengan menggunakan media komunikasi langsung. Pembelajaran *a sinkronus* merupakan kebalikan dari pembelajaran *sinkronus* dimana proses pembelajaran dilakukan tidak dalam waktu yang bersamaan antara ‘pengajar’ dengan pembelajar. Pembelajaran *asinkronus* biasanya memberikan bahan pembelajaran melalui situs tertentu (*website/webpage*) ataupun melalui *platform* (seperti *Learning Management System* atau LMS) tertentu, dan interaksi dilakukan dengan menggunakan media komunikasi tidak langsung seperti e-mail, *discussion board*, *message board*, atau forum *online* lainnya termasuk melalui media sosial (Hidayat 2021). Pembelajaran *online a sinkronus* memberikan keleluasaan atau fleksibilitas pada ‘pengajar’ dan pembelajar untuk menentukan waktu belajarnya sendiri.

Tabel 1. LPTK Penyelenggara PPG

			Jeniskelamin		
			Laki-Laki	Perempuan	Total
LPTK Penyelenggara PPG	UIN Ar-Raniry Aceh	Count	212	391	603
		% of Total	16,5%	30,4%	46,8%
	UIN Mataram	Count	160	214	374
		% of Total	12,4%	16,6%	29,0%
	UIN Sunan Gunung Djati Bandung	Count	134	177	311
		% of Total	10,4%	13,7%	24,1%
Total	Count	506	782	1288	
	% of Total	39,3%	60,7%	100,0%	

Berdasarkan tabel 1 total subjek penelitian mahasiswa PPG berjumlah 1288 terdiri dari UIN Ar-Raniry sebanyak 603 mahasiswa atau 46,8 %, UIN Mataram 374 atau 29 % dan UIN Sunan Gunung Djati Bandung 311 atau 24, 1%. Dari semua subjek penelitian hampir setengahnya atau 39,3 % berjenis kelamin laki-laki dan lebih dari setengahnya atau 60,7 % berjenis kelamin perempuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lebih banyak mahasiswa PPG perempuan dari pada laki-laki.

Tabel 2. Bidang Studi Mahasiswa PPG

	Bidang Studi PPG							Total
	Aqidah	Bahas	Guru			Quran		
	Akhlak	Arab	Fiqih	Kelas MI	PAI	PIAUD	Hadits	
Count	35	43	54	41	395	0	35	603

LPTK	UIN Ar-Raniry	% of	2,7%	3,3%	4,2%	3,2%	30,7%	0,0%	2,7%	46,8
Penyelenggara	Aceh	Total								%
PPG	UIN Mataram	Count	32	36	29	41	193	17	26	374
		% of	2,5%	2,8%	2,3%	3,2%	15,0%	1,3%	2,0%	29,0
		Total								%
	UIN Sunan	Count	23	12	67	32	125	15	37	311
	Gunung Djati	% of	1,8%	0,9%	5,2%	2,5%	9,7%	1,2%	2,9%	24,1
	Bandung	Total								%
Total		Count	90	91	150	114	713	32	98	1288
		% of	7,0%	7,1%	11,6	8,9%	55,4%	2,5%	7,6%	100,0
		Total			%					%

Keterangan:

PAI= Pendidikan Agama Islam MI= Madrasah Ibtidaiyah

PIAUD = Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Berdasarkan tabel 2 bidang studi PPG lebih dari setengahnya bidang studi PAI, 11,6 % Fiqih, 7 % Akidah Akhlak, 7,1 % Bahasa Arab, 8,9 % Guru MI, 2,5 % PIAUD dan 7,6 % Qur'an Hadits. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa bidang PPG PAI lebih banyak dari pada bidang studi PPG lainnya. Selanjutnya pendidikan terakhir mahasiswa PPG disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Pendidikan Terakhir Mahasiswa PPG

		Pendidikan terakhir				
			S-1	S-2	S-3	Total
			(Sarjana)	(Magister)	(Doktor)	
LPTK	UIN Ar-Raniry	Count	554	48	1	603
Penyelenggara PPG	Aceh	% of	43,0%	3,7%	0,1%	46,8%
		Total				
	UIN Mataram	Count	363	11	0	374
		% of	28,2%	0,9%	0,0%	29,0%
		Total				
	UIN Sunan Gunung	Count	298	13	0	311
	Djati Bandung	% of	23,1%	1,0%	0,0%	24,1%
		Total				
Total		Count	1215	72	1	1288
		% of	94,3%	5,6%	0,1%	100,0%
		Total				

Berdasarkan tabel 3 pendidikan terakhir mahasiswa PPG 94 % S-1, 5,6 % S-2 dan 0,1 % pendidikan S-3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa PPG pendidikan terakhirnya S-1.

2. Persepsi Mahasiswa berdasarkan TAM tentang penggunaan SPACE pada pembelajaran PPG

Tabel 4. Hasil Kuisisioner *Perceived Ease of Use* (Kemudahan Pengguna)

Pernyataan X ₁ = Perceived Ease of Use (kemudahan pengguna)	Persentase (%)	
	Tidak	Ya
1. Apakah Saudara selama menggunakan aplikasi Sistem Pembelajaran Secara Elektronik (SPACE) meminta bantuan operator/ rekan sejawat untuk menggunakannya?	75,64	24,36
2. Apakah Saudara merasa kesulitan/ membutuhkan waktu yang lama mempelajari/ menggunakan aplikasi SPACE?	89,91	10,09
3. Saya tidak mengalami kendala dalam mengakses SPACE selama PPG Daring.	21,57	78,43
4. Apakah aplikasi SPACE mudah diakses dimanapun, kapanpun, dalam media apapun (desktop/ mobile)?	4,97	95,03
5. Apakah menurut Saudara semua menu/ fitur/ fungsi yang disediakan aplikasi SPACE sudah lengkap dan memenuhi kebutuhan proses pembelajaran?	5,51	94,49

Berdasarkan tabel 4. hasil kuisisioner pada aspek *perceived ease of use* (kemudahan pengguna) selama menggunakan aplikasi Sistem Pembelajaran Secara Elektronik (SPACE) meminta bantuan operator/ rekan sejawat 24,36 % menjawab ya dan 75,64 menjawab tidak. Dapat disimpulkan bahwa lebih dari setengahnya tidak meminta bantuan operator atau teman sejawat, sebagian besar atau 89,91 % tidak merasa kesulitan/ membutuhkan waktu yang lama mempelajari/ menggunakan aplikasi SPACE, lebih dari setengahnya atau 78,43 % tidak mengalami kendala dalam mengakses SPACE selama PPG Daring. Hampir seluruhnya atau 95,03 % aplikasi SPACE mudah diakses dimanapun, kapanpun, dalam media apapun (desktop/ mobile) dan 94,49 % atau sebagian besar menyatakan bahwa semua menu/ fitur/ fungsi yang disediakan aplikasi SPACE sudah lengkap dan memenuhi kebutuhan proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Kuisisioner *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan)

Pernyataan X ₂ = Percieved Usefulness (x2) (Persepsi Kemudahan)	Persentase (%)	
	Tidak	Ya

1. Apakah menurut Saudara aplikasi SPACE bermanfaat untuk membantu peningkatan kompetensi guru selama PPG Daring	0,93	99,07
2. Apakah menurut Saudara aplikasi SPACE bermanfaat untuk membantu peningkatan kompetensi pedagogik guru selama PPG Daring	1,55	98,45
3. Apakah materi kuliah yang disajikan pada SPACE mudah dipelajari dan disajikan dengan lengkap	5,97	94,03
4. Apakah Saudara termotivasi mempelajari/ menggunakan aplikasi SPACE selama PPG Daring	1,09	98,91
5. Menurut saya PPG dilaksanakan secara daring menggunakan SPACE dapat meningkatkan pemahaman saya tentang <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	1,63	98,37

Berdasarkan tabel 5. hasil kuisioner *Percieved Usefulness*, Hampir seluruhnya atau lebih dari 95 % menyatakan bahwa aplikasi SPACE bermanfaat untuk membantu peningkatan kompetensi guru selama PPG Daring, bermanfaat untuk membantu peningkatan kompetensi pedagogik guru selama PPG Daring, mudah dipelajari dan disajikan dengan lengkap, termotivasi mempelajari/ menggunakan aplikasi SPACE selama PPG daring, dan menggunakan SPACE dapat meningkatkan pemahaman saya tentang *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*.

Tabel 6. Hasil Kuisioner *Behavioral Intention of Use* (Perilaku Pengguna)

Pernyataan Y= <i>Behavioral Intention of Use</i> (Perilaku Pengguna)	Persentase (%)	
	Tidak	Ya
1. Saya tetap menggunakan aplikas SPACE PPG Daring meskipun terdapat kendala	3,41	96,59
2. Apakah Saudara pernah mempelajari buku panduan (<i>manual guided book</i>) cara mengoperasikan aplikasi SPACE	83,32	16,68
3. Saya lebih memilih PPG dilaksanakan secara Luring dibandingkan PPG secara Daring	64,70	35,30
4. Apakah Saudara mengingat akun (<i>username dan password</i>) yang digunakan untuk mengakses aplikasi SPACE	10,40	89,60
5. Sebelum bertanya kepada teman atau operator saya berusaha mempelajari dan mencoba sendiri aplikasi SPACE pada PPG Daring	6,28	93,72

Berdasarkan tabel 6. hasil kuisioner *behavioral intention of use* (Perilaku Pengguna) hampir seluruhnya atau 96,59 % menyatakan bahwa mahasiswa tetap menggunakan aplikas SPACE PPG daring meskipun terdapat kendala, 89,60 % mahasiswa mengingat akun (*username dan password*) yang digunakan untuk mengakses aplikasi SPACE, 93,72 %

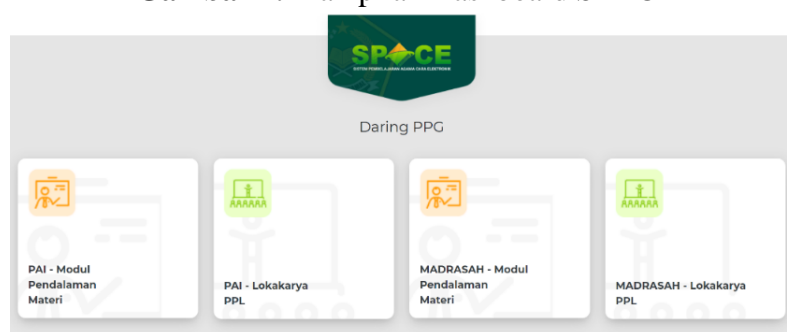
sebelum bertanya kepada teman atau operator saya berusaha mempelajari dan mencoba sendiri aplikasi SPACE pada PPG Daring, 83,32 % pernah mempelajari buku panduan (*manual guided book*) cara mengoperasikan aplikasi SPACE, dan lebih dari setengahnya atau 64,70 % mahasiswa lebih memilih PPG dilaksanakan secara Luring dibandingkan PPG secara Daring.

Tabel 7. Hasil Kuisisioner *Actual System Use* (Penggunaan Sistem Sebenarnya)

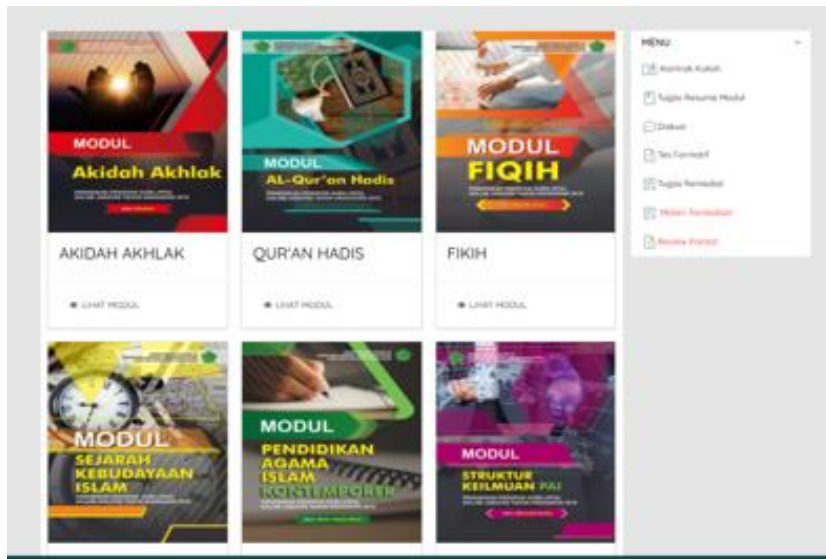
Pernyataan	Persentase (%)	
	Tidak	Ya
<i>Z = Actual System Use</i>		
1. Apakah Saudara membuka aplikasi SPACE diluar waktu kuliah PPG Daring	27,39	72,61
2. Apakah Saudara berkeinginan mengajak teman atau sahabat mempelajari/ menggunakan Learning Management System (LMS) seperti SPACE	15,13	84,87
3. Selama PPG daring saya menggunakan aplikasi pembelajaran online/ SPACE	1,01	98,99
4. Saya menyelesaikan tugas kuliah PPG melalui aplikasi SPACE tepat pada waktunya	5,43	94,57
5. Meskipun saya telah menggunakan SPACE pada beberapa pertemuan tetap saja saya tidak bisa mengoperasikannya	92,86	7,14

Berdasarkan tabel 7. hasil kuisisioner *actual system use* 72,61 % mahasiswa membuka aplikasi SPACE diluar waktu kuliah PPG Daring, 84,87 % berkeinginan mengajak teman atau sahabat mempelajari/ menggunakan Learning Management System (LMS) seperti SPACE, 98,99 % selama PPG daring saya menggunakan aplikasi pembelajaran online/ SPACE, 94,57 % mahasiswa menyelesaikan tugas kuliah PPG melalui aplikasi SPACE tepat pada waktunya dan, hanya 7,14 % mahasiswa telah menggunakan SPACE pada beberapa pertemuan tetap saja tidak bisa mengoperasikannya. Berikut ini adalah gambar tampilan aplikasi SPACE

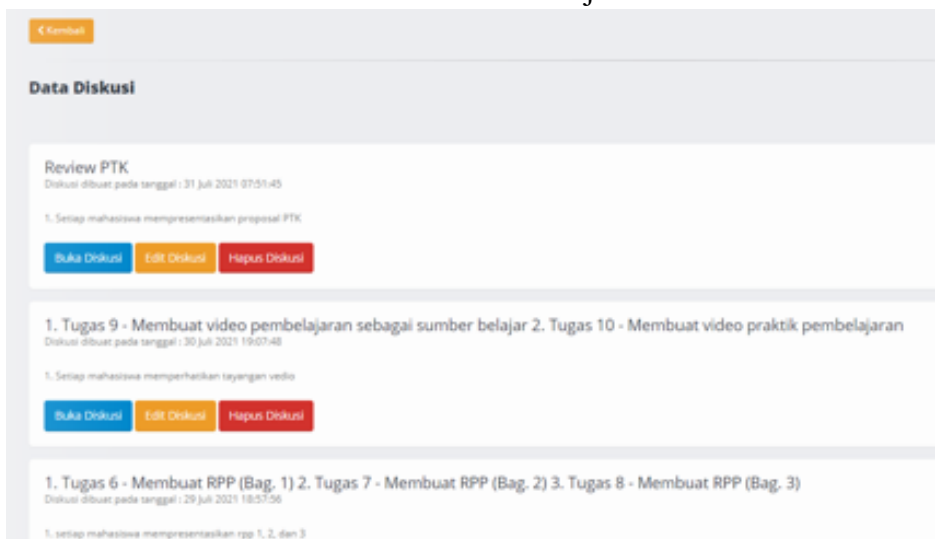
Gambar 1. Tampilan Dashboard SPACE



Gambar 2. Modul Materi Pembelajaran di SPACE

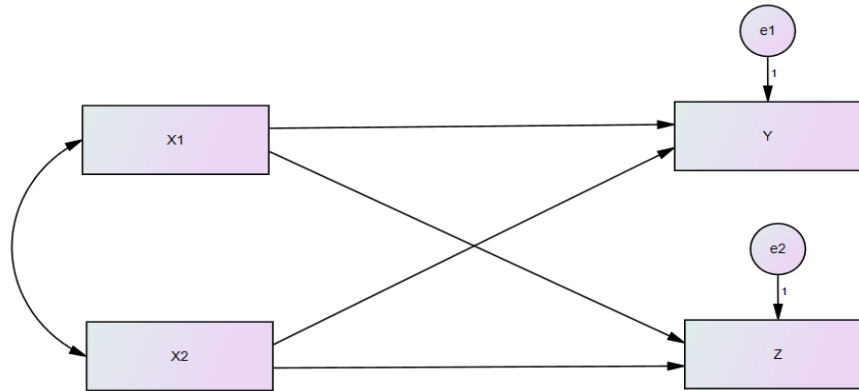


Gambar 3. Aktivitas Pembelajaran PPG di SPACE



3. Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM parameter *Percieved Ease of Use* (X_1), *Percieved Usefulness* (X_2), terhadap *Behavioral Intention of Use* (Y), dan *Actual System Use* (Z).

Untuk mengetahui pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM parameter *Percieved Ease of Use* (X_1), *Percieved Usefulness* (X_2), terhadap *Behavioral Intention of Use* (Y), dan *Actual System Use* (Z) aplikasi SPACE dihitung dengan menggunakan bantuan AMOS 23 yang disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Pathway Pengaruh Parameter *Percieved Ease of Use* (X₁), *Percieved Usefulness* (X₂), terhadap *Behavioral Intention of Use* (Y), dan *Actual System Use* (Z).

Pengaruh yang signifikan *Percieved Ease of Use* (X₁), *Percieved Usefulness* (X₂), terhadap *Behavioral Intention of Use* (Y), dan *Actual System Use* (Z)

Hipotesis uji:

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan Pengaruh yang signifikan *Percieved Ease of Use* (X₁), *Percieved Usefulness* (X₂), terhadap *Behavioral Intention of Use* (Y), dan *Actual System Use* (Z)

H₁ : Ada pengaruh yang signifikan Pengaruh yang signifikan *Percieved Ease of Use* (X₁), *Percieved Usefulness* (X₂), terhadap *Behavioral Intention of Use* (Y), dan *Actual System Use* (Z)

Kriteria uji: terima H₀ jika nilai Sig. $\geq \alpha = 0,05$ dan untuk kondisi lain H₀ ditolak.

Tabel 8. Pengujian Hubungan antar variabel Berdasarkan (*regression weights*)

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
Y <--- X1	,082	,029	2,795	,004	Signifikan
Y <--- X2	,087	,051	1,697	,090	Tidak Signifikan
Z <--- X1	,068	,027	2,495	,013	Tidak Signifikan
Z <--- X2	,165	,047	3,494	***	Signifikan

Hasil pengujian *path analysis* terhadap subjek penelitian dengan menggunakan AMOS 24 (pada tingkat kepercayaan $\alpha=0.05$). Jika nilai $P = *** = 0.000 \leq 0.05$ maka H₁ diterima atau H₀ ditolak. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh informasi mengenai hubungan struktural antar variabel penelitian. Pengujian hipotesis dengan variabel endogen (variabel yang dipengaruhi) adalah *behavioral intention of Use* (Y), dan *actual system use* (Z) sebagaimana pada tabel 8 memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *percieved ease of use* terhadap *behavioral intention of use* dan terdapat pengaruh *percieved usefulness* terhadap *actual system use*

Tabel 9. Squared Multiple Correlations: (Group number 1 - Default model)

	Estimate
Z	,017
Y	,010

Berdasarkan tabel 9. Nilai R Square pengaruh secara bersama-sama atau simultan X_1 dan X_2 terhadap terhadap *behavioral intention of use* (Y), dan *actual system use* (Z). Untuk *actual system use* nilai adjusted r square 0,017, dapat dijelaskan bahwa semua konstruk exogen (X_1 dan X_2) secara serentak mempengaruhi *actual system use* 0,017 atau 1, 7 %. Selanjutnya nilai adjusted r square 0,010 dapat dijelaskan bahwa semua konstruk exogen (X_1 dan X_2) secara serentak mempengaruhi *behavioral intention of use* 0,010 atau 1 %. Oleh karena Adjusted R Square kurang dari 33% maka pengaruh semua konstruk eksogen X_1 dan X_2 terhadap *behavioral intention of use* dan *actual system use* termasuk lemah.

Tabel 10. Standardized Direct Effects (Group number 1 - Default model)

	X2	X1
Z	,165	,068
Y	,087	,082

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa variabel yang memiliki pengaruh langsung terbesar terhadap variabel *actual system use* (Z) adalah *percieved usefulness* (X_2), sebesar 0,165 atau 16,5 % dan variabel yang memiliki pengaruh langsung terbesar terhadap variabel *behavioral intention of use* (Y) adalah *percieved usefulness* (X_2) sebesar 0,087 atau 8,7 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *percieved usefulness* (X_2) memiliki pengaruh terhadap parameter *actual system use* (Z) dan *behavioral intention of use* (Y)

Tabel 11. Standardized Indirect Effects (Group number 1 - Default model)

	X2	X1
Z	,000	,000
Y	,000	,000

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa variabel yang memiliki pengaruh tidak langsung terhadap variabel *actual system use* (Z) dan *behavioral intention of use* (Y) tidak ada baik *Percieved Ease of Use* (X_1) dan *percieved usefulness* (X_2).

E. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan bahwa jumlah mahasiswa PPG Lebih banyak perempuan, daripada laki-laki. Mahasiswa PPG bidang studi PAI lebih banyak dibanding bidang studi lainnya, dan sebagian besar mahasiswa PPG berpendidikan sarjana. Aplikasi SPACE mudah untuk diakses dimanapun, kapanpun dan dalam media apapun dan aplikasi SPACE sudah lengkap dan memenuhi kebutuhan proses pembelajaran mahasiswa PPG, disamping itu juga SPACE dapat membantu peningkatan kompetensi pedagogik guru karena SPACE mudah dipelajari dan memiliki fitur lengkap sehingga mahasiswa PPG termotivasi untuk mempelajarinya, selanjutnya mahasiswa lebih memilih PPG luring dibanding daring. Hampir seluruh mahasiswa merespon baik penggunaan SPACE dalam pembelajaran PPG baik pada parameter *percieved ease of use*, *percieved usefulness*, *behavioral intention of use*, dan *actual system use* Terdapat pengaruh yang signifikan *percieved ease of use* terhadap *behavioral intention of use* dan terdapat pengaruh *percieved usefulness* terhadap *actual system use*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arka, I Wayan. (2020). KOMPETENSI PENDIDIK PERSPEKTIF MEMBANGUN PROFESIONALISME GURU. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(1): 55–62.
- Belawati, Tian. (2019). Pembelajaran Online. *Jakarta, Universitas Terbuka*.
- Darmadi, Hamid. (2016). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2): 161–74.
- Dasgupta, Subhasish, Mary Granger, and Nina McGarry. (2002). User Acceptance of E-Collaboration Technology: An Extension of the Technology Acceptance Model. *Group Decision and Negotiation*, 11(2): 87–100.
- Dhika, Harry, Fitriana Destiawati, Surajiyo Surajiyo, and Musa Jaya. (2020). Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle. In, 2: 228–34.
- Firdaus, Zuraida Yuniar, Dwi Krisbiantoro, and Fiby Nur Afiana. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2): 56–62.
- Hanun, Farida. (2021). Implementasi Penyelenggaraan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Pendidikan Agama Islam Di LPTK UIN Serang Banten. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(3): 268–85.
- Hidayat, M. (2021). Identifikasi Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI MIPA Di SMAN 11 Muaro Jambi.
- Koehler, Matthew, and Punya Mishra. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1): 60–70.

- Lestari, Ambar Sri. (2014). Aplikasi Moodle Dalam E-Learning. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <http://digilib.uinsgd.ac.id/29364/1/aplikasi%20moodle.pdf>.
- Pangestika, Ratna Rosita, and Fitri Alfarisa. (2015). Pendidikan Profesi Guru (PPG): Strategi Pengembangan Profesionalitas Guru Dan Peningkatan Mutu Pendidikan Indonesia. In . Vol. 9.
- Priatna, Tedi. (2018). Inovasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Pada Era Disruptive Innovation. *Jurnal Tatsqif*, 16(1): 16–41.
- Priatna, Tedi, Dian Maylawati, Hamdan Sugilar, and Muhammad Ramdhani. (2020). Key Success Factors of E-Learning Implementation in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15 (17): 101–14.
- Quddus, Abdul. (2019). Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Pendidikan Profesi Guru (PPG) PAI LPTK UIN Mataram. *Jurnal Tatsqif*, 17(2): 213–30.
- Rahmawati, Riski Nurida, and I Made Narsa. 2019. “Penggunaan E-Learning Dengan Technology Acceptance Model (TAM).” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6 (2): 127–36.
- Ramadhan, Dadan F, and Hariman Surya Siregar. (2019). Manajemen Mutu Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Swasta (PTKIS). *Jurnal Perspektif*, 3(1): 75–109.
- Ramadhan, Dadan, Pono Nasihudin, Dede Rohaniawati, and Inne Pratiwi. (2020). Tipologi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring.
- Sintawati, Mukti, and Fitri Indriani. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. In, 1: 417–22.
- Sobarningsih, Nunung, Hamdan Sugilar, and Rikrik Nurdiansyah. (2019). Analisis Implementasi Standar Proses Pembelajaran Guru Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1): 67–84.
- Sumantri, Arga. (2021). 15 Ribu Guru Agama Ikuti Pendidikan Profesi Guru Nasional. Jakarta. https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/JKRW74ON-15-ribu-guru-agama-ikuti-pendidikan-profesi-guru-nasional?utm_source=line&utm_medium=linefeed&utm_campaign=linepartnership.
- Susilawati, Wati, and Hamdan Sugilar. (2021). Technological Pedagogical Content Knowledge Analysis. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1–8.
- Wijaya, David. (2009). Manajemen Sumber Daya Manusia Pendidikan Berbasis Kompetensi Guru Dalam Rangka Membangun Keunggulan Bersaing Sekolah. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 12(8): 69–86.

